BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dago *Village* merupakan kawasan hunian dan wisata terpadu yang berusaha mengadopsi berbagai unsur 'kearifan lokal' yang ramah lingkungan. Terletak di ketinggian 1000 m dpl (di atas permukaan laut), *masterplan* kawasan ini sebagian besar merupakan lahan terbuka hijau yang akan dilestarikan se'hijau', seasri dan sealami mungkin. Berdasarakan Data dari Kementerian Perkerjaan Umum dan Perumahan Rakyat melalui Direktorat Jenderal Pembiayaan Perumahan memperkirakan hingga tahun 2025 angka kebutuhan rumah di Indonesia mencapai 30 juta unit. Kebutuhan akan perumahan hingga tahun 2025 diperkirakan mencapai lebih dari 30 juta unit, sehingga kebutuhan rumah baru diperkirakan mencapai 1,2 juta unit per tahun. [1]

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Dedi Hilman selaku *Manager Marketing* Dago *Village* Properti menyatakan bahwa kebutuhan masyarakat untuk membeli rumah semakin hari semakin meningkat, hal tersebut menjadikan ketatnya persaingan antara properti satu dengan yang lainnya dalam hal promosi, namun ada beberapa masalah yang ditemukan bahwa media promosi yang dilakukan oleh marketing selama ini masih sebatas menggunakan brosur, baligho dan *website* yang menampilkan gambar dalam bentuk 2 Dimensi, media tersebut menyebabkan apa yang disampaikan oleh bagian *Marketing* tidak dapat memberikan gambaran unit villa dengan baik dan jelas sehingga mengurangi minat calon pembeli. Selain itu, ketika proses promosi berlangsung bagian *Marketing* kesulitan dalam melakukan pencatatan calon konsumen yang ingin membayar DP (*down payment*) terlebih dahulu, sehingga menyebabkan pencatatan pembayaran tidak terdata dengan baik dan berakibat lambatnya pembuatan informasi laporan ketersediaan villa yang sudah terisi.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai penggunaan media 3D, ditemukan fakta bahwa penggunaan multimedia interaktif menggunakan 3D lebih informatif dan menarik dalam memberikan informasi, selain dapat

menampilkan informasi lebih detail, media 3d juga mampu merekonstruksi suatu bentuk objek nyata ke dalam bentuk visual secara realistis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, bagian *Marketing* membutuhkan aplikasi *mobile* yang dapat menjadi media alternatif untuk melakukan kegiatan promosi dan melakukan pencatatan DP (*down payment*) ketika melakukan promosi jarak jauh. Aplikasi ini menggunakan multimedia interaktif dan *virtual* agar calon pembeli dapat melihat interior dan fasilitas villa seperti nyata, sehingga dapat mempermudah bagian *Marketing* dalam menjelaskan informasi mengenai villa lebih menarik, detail dan seperti nyata. maka pada penelitian ini penulis akan membangun suatu aplikasi **"PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN APLIKASI PROMOSI PROPERTI MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MOBILE* DI DAGO *VILLAGE* PROPERTI"**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana merancang serta membangun aplikasi promosi properti menggunakan multimedia interaktif berbasis *mobile* di dago *village* properti".

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian yang di lakukan di dago *village* properti yaitu untuk membuat aplikasi promosi *property* menggunakan multimedia interaktif, serta mencari solusi dari permasalahan yang ada di tempat penelitian.

Adapun tujuan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk :

1. Membuat media promosi dengan menggunakan multimedia interaktif untuk membantu bagian *marketing* dalam menyampaikan promosi serta informasi villa dengan baik, jelas dan detail.
2. Membantu melakukan pencatatan pembelian villa bagi *marketing* ketika melakukan promosi.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Dago *village* properti dengan villa tipe verde dan vista.
2. Aplikasi ini akan di gunakan oleh pegawai *Marketing* perusahaan dago *village*.
3. Aplikasi ini menampilkan desain unit villa dan keterangan detail spesifikasi villa.
4. Aplikasi ini mencatat pemesanan villa sedangkan transaksi pembelian villa dilakukan di luar sistem.
5. Aplikasi promosi properti ini berbasis *mobile* untuk *frontend* dan *website* untuk *backend*.
6. Aplikasi ini menggunakan fitur virtual tour untuk mengetahui *interior* dan *eksterior* unit villa.
7. Metode pembangunan perangkat lunak menggunakan metode luther sutopo.
8. Pemodelan perancangan aplikasi ini menggunakan konsep OOP (*Object Oriented Programming)* dan pemodelan menggunakan UML (*Unified Modelling Language).*
9. *Tools* yang digunakan dalam membuat aplikasi ini menggunakan unity, google sketchup untuk membuat *modelling*.
10. Bahasa pemrograman *mobile* menggunakan C# dan bahasa pemrograman web menggunakan PHP.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dimaksud adalah segala hal yang berhubungan dengan metode-metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini dengan cara melakukan pendekatan terhadap metode-metode yang telah ada. Metode sendiri merupakan cara-cara yang dilakukan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini. Penulis menggunakan metode-metode yang diuraikan di bawah ini :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari tiga cara pengumpulan data, yaitu :

a. Kajian Pustaka

   Mempelajari dasar teori dari berbagai literatur mengenai bahasa pemrograman, media promosi, aplikasi *Virtual*. Pencarian informasi berupa referensi dari internet, buku, jurnal ilmiah, dapat berupa artikel dan bahasan dalam forum yang berkaitan dengan tugas akhir ini, serta berdiskusi dengan pihak-pihak yang berkompetensi.

b. Wawancara

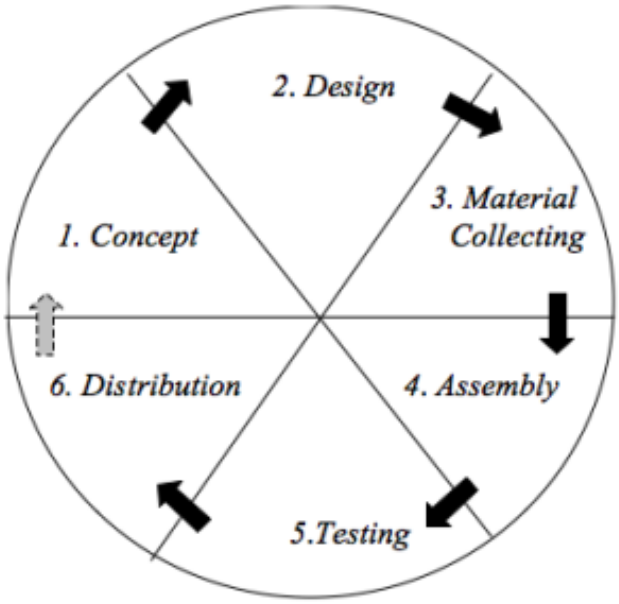
   Pada tahap ini mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan Kepala manager *Marketing* mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

c. Observasi

   Mengumpulkan data dengan mengadakan penelitin dan peninjauan langsung terhadap Dago *Village Property*.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia versi *Luther*. Prosesnya dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1. 1 Metode Pembangunan Aplikasi Mulimedia Luther-Sutopo [2]

1. *Concept*

   Pada tahap ini, akan menjelaskan mengenai analisis system yang terdiri dari analisis masalah, analisis aplikasi virtual sejenis, analisis prosedur yang sedang berjalan.

2. *Design*

   Pada tahap Design ini, dilakukannya perancangan arsitektur system, storyboard, serta analisis multimedia yang akan dibangun.

3. *Material Collecting*

   Pada tahap *material collecting* ini merupakan tahap dimana semua kebutuhan data berupa *site plan,* tipe villa, *object* dikumpulkan untuk keperluan aplikasi yang akan dibangun.

4. *Assembly*

   Tahap Assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi promosi properti ini didasarkan pada tahap design.

5. *Testing*

   Testing adalah tahap dimana aplikasi aplikasi promosi properti dilakukan pengujian internal apakah fungsionalitasnya sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

6. *Distribution*

   Tahapan ini dimana aplikasi promosi properti disimpan dalam suatu media penyimpanan.

1.6 Metode Pengujian

Pengujian yang akan dilakukan menggunakan metode *Black Box* yang lebih berfokus menemukan kesalahan pada program secara fungsional. Selain itu, pengujian juga dilakukan dengan membuat pertanyaan berupa kuisioner kepada pegawai bagian *Marketing* yang ada di dago *village properti.*

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab secara sistematis sesuai dengan pokok-pokok permasalahan yang dibahas. Adapun sistematika penulisan secara secara umum adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah dalam penelitian, melakukan perumusan masalah, dan merincikan kembali maksud dan tujuan dari penelitian yang sudah dilakukan, mendeskripsikn batasan masalah, menentukan metodologi penelitian, serta menuliskan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan tema skripsi. Diantaranya meliputi tentang profile perusahaan, teori multimedia, penggunaan metode, dan *tools* yang digunakan yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas deskripsi sistem, analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem, serta perancangan untuk pengembangan sistem yang akan dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil tahapan analisis dan perancangan aplikasi yang dibangun. Serta berisi uji coba dan hasil pengujian sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian aplikasi dan berisi saran.